



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera Artes Visuales

Título: Promoción y difusión de leyendas urbanas de
Cuenca mediante foto ilustración

Autor: María Soledad Gutiérrez Segura

C.I. 0105410435

Tutor: Dis. René Sebastián Martínez Sánchez

C.I.0104709803

Trabajo previo a la obtención del Título de Licenciada
en Artes Visuales

Mención Ilustración

2017

Resumen

El presente trabajo es realizado con el fin de proyectar y difundir la leyenda popular del sector “El Vado”, barrio tradicional de la ciudad de Cuenca-Ecuador, como forma de rescate cultural y promoción del espacio público; por medio de talleres realizados con niños de colonias vacacionales quienes se involucraron en el proceso de creación artística.

El producto final es un cómic, el mismo que contiene la leyenda urbana “La viuda del farol”, esta historia gira alrededor de la comunidad de “El vado”, fue seleccionada debido a la importancia que varias personas del sector le otorgan.

El cómic se reproduce de manera impresa y digital, para que la leyenda “La viuda del farol”, sea reconocida no solo en la ciudad de Cuenca, sino también dentro del país, puesto que el avance tecnológico nos permite romper las barreras de la comunicación. Con la creación de la página web donde se encuentra cargado el cómic, se podrá distribuir por medio de redes sociales y otras plataformas web.

Palabras claves

Ilustración, leyendas populares, fotografía, cómic, arte relacional



Abstract

The present work is carried out with the purpose of projecting and diffusing the popular legend of the sector El Vado, traditional neighborhood of the city of Cuenca-Ecuador, as a form of cultural rescue and promotion of the public space; through workshops held with children from holiday communities who were involved in the process of artistic creation.

The final product is a comic book, the same one that contains the urban legend El farol de la viuda, these story revolves around the community of El Vado, was selected because of the importance that people of the sector grant.

The comic is reproduced in print and digital, so the legend El farol de la viuda is recognized not only in the city of Cuenca, but also within the country, since the technological advance allows us to break the barriers of communication . With the creation of the web page where the comic is loaded, it can be distributed through social networks and other web platforms.

Keywords

Illustration, legends, photography, cómic, relational art

Contenido

Introducción	1
Antecedentes	2
Referentes visuales	4
Marco Teórico	7
Metodología	16
Propuesta de guion	22
Diagramación y esquemas	23
Bibliografía:	48
Anexos	49
Leyendas cuencanas:	52
Registro fotográfico	60

Ilustración 1, "El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas" de Karina Robles	2
Ilustración 2, "Diseño de un sistema de personajes basados en las historias mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres2", de Santiago Cordero	3
Ilustración 3, Roger Ycaza, cuentos ilustrados	4
Ilustración 4, Marjane Satrapi, Persépolis	5
Ilustración 5, Johan Törnqvist, Foto-ilustración	5
Ilustración 6, Jaime Ibarra, Fotografía	6
Ilustración 7, Bocetos, #1	19
Ilustración 8, Bocetos, #2	19
Ilustración 9, Bocetos, #3	20
Ilustración 10, Bocetos, #4	20
Ilustración 11, Bocetos, #5	21
Ilustración 12, Bocetos, #6	21
Ilustración 13, Distribución	24
Ilustración 14, Esquema	24
Ilustración 15, Distribución	24
Ilustración 16, Esquema	24
Ilustración 17, Distribución	24
Ilustración 18, Esquema	24
Ilustración 19, Bocetos	25
Ilustración 20, Bocetos viñetas	25



Ilustración 21, Constantes, #1.....	26
Ilustración 22, Constantes, #2.....	26
Ilustración 23, Constantes, #3.....	26
Ilustración 24, Constantes, #4.....	26
Ilustración 25, Constantes, #5.....	27
Ilustración 26, Constantes, #6.....	27
Ilustración 27, Variables, #1.....	27
Ilustración 28, Variables, #2.....	27
Ilustración 29, Línea de ilustración, #1	28
Ilustración 30, Personajes ilustrados, #1	29
Ilustración 31, Personajes ilustrados, #2	29
Ilustración 32, Personajes ilustrados, #3	29
Ilustración 33, Personajes ilustrados, #4	29
Ilustración 34, Viuda versión #1 y #2	30
Ilustración 35, Variables viuda	30
Ilustración 36, Viejos versión #1 y #2.....	31
Ilustración 37, Variables viejos	31
Ilustración 38, Amantes versión #1 y #2	31
Ilustración 39, Variables amantes versión #2	32
Ilustración 40, Versión doctor.....	32
Ilustración 41, Versión bebé	32
Ilustración 42, Caracterización bebé.....	33
Ilustración 43, personajes.....	33
Ilustración 44, Propuesta de globos de texto, #1	34
Ilustración 45, Propuesta de globos de texto, #2	34
Ilustración 46, Propuesta de globos de texto, #3	34
Ilustración 47, Girls have many secrets	35
Ilustración 48, All thinks pink skinny.....	35
Ilustración 49, Architecs daughter	35
Ilustración 50, Two turtle doves	35
Ilustración 51, tipografía hecha a mano	35
Ilustración 52, Paleta de colores, #1	37
Ilustración 53, Ejemplo de cromática, #1.....	37
Ilustración 54, Paleta de colores, #2.....	38
Ilustración 55, Ejemplo de cromática, #2.....	38
Ilustración 56, Paleta de colores, #3.....	39
Ilustración 57, Ejemplo de cromática, #2.....	39
Ilustración 58, Paleta de colores, #3.....	40
Ilustración 59, Ejemplo de cromática, #3.....	40
Ilustración 60, Paleta de colores, #4.....	41
Ilustración 61, Ejemplo de cromática, #4.....	41
Ilustración 62, Ejemplo de ilustraciones, #1	42
Ilustración 63, Ejemplo de ilustraciones, #2	42

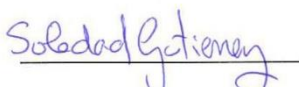


Ilustración 64, Ejemplo de ilustraciones, #3	43
Ilustración 65, Ejemplo de ilustraciones, #4	43
Ilustración 66, Ejemplo de ilustraciones, #5	44
Ilustración 67, Registro de entrega, #1	46
Ilustración 68, Registro de entrega, #2	46
Ilustración 69, Captura página web	47
Ilustración 70, Captura página web	47
Ilustración 71, Anexo, #1	60
Ilustración 72, Anexo, #2	60
Ilustración 73, Anexo, #3	61
Ilustración 74, Anexo, #4	61

Cláusula de Propiedad Intelectual

María Soledad Gutiérrez Segura, autora del trabajo de titulación "Promoción y difusión de leyendas urbanas de Cuenca mediante foto ilustración", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 25 de octubre de 2017


María Soledad Gutierrez Segura

C.I.:

0105410435



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

María Soledad Gutiérrez Segura en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Promoción y difusión de leyendas urbanas de Cuenca mediante foto ilustración", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 25 de octubre de 2017

María Soledad Gutierrez Segura

C.I: 0105410435



Dedicatoria

A mi mamá...

A la comunidad

Agradecimiento

A mi mamá

A la familia

A mis amigos del alma, mi familia de corazón

Al presidente del comité barrial El Vado.

A René Martínez

Introducción

El presente contenido tiene por objetivo rescatar la historia e importancia de las leyendas urbanas, además de promover el arte en los niños como forma de inclusión dentro del mundo artístico, debido a que el rápido avance tecnológico ha creado una desvinculación del arte en la niñez por el variado contenido que existe para la distracción de los infantes.

Realizar un cómic como muestra de la leyenda “La viuda del farol” pretende promover la lectura como forma de entretenimiento para niños, jóvenes y adultos, centrándonos dentro de uno de los espacios más representativos de la ciudad de Cuenca como el sector de “El Vado”.

Los datos fueron obtenidos de la memoria de los habitantes del sector quienes han escuchado desde hace varios años atrás la historia de la “Viuda del farol”, incluyendo a los partícipes y protagonistas de esta obra como relatores de la misma.

Más allá de la historia, la parte primordial para la producción del cómic, son los niños, pues con su mente artística, crearon e inventaron personajes después de escuchar el relato, demostrando que su imaginación no está bloqueada por un móvil o computador.

Para la creación del cómic se utilizaron fotografías de los escenarios específicos de la historia, para luego digitalizarlos, luego los dibujos recreados por los niños fueron seleccionados de acuerdo al acercamiento con la historia, creatividad y habilidad, para proceder a ilustrarlos digitalmente, sin cambiar la idea original del niño. La leyenda de “La viuda del farol” es tradicional en el barrio de “El Vado” por lo que se intenta dar a conocer en varios rincones de la ciudad, debido a la distribución impresa y digital.

Trabajar conjuntamente con la comunidad, escuchar y contar sus historias, ilustrarlas, narrarlas y difundirlas, es el complemento del trabajo creativo en memoria de las leyendas urbanas, íconos de la ciudad.

Antecedentes

En varios proyectos realizados en la Universidad de Cuenca (Ecuador), se observa gran cantidad de trabajos desarrollados alrededor de las leyendas urbanas, que van desde la investigación sociológica hasta la creación de cortometrajes, juguetes, títeres o revistas, las cuales buscan rescatar la tradición de las mismas proyectándose con un producto tangible para que sea consumido por el público.

Cada trabajo plantea medios y técnicas distintos, su objetivo principal es la comunicación y difusión de las leyendas buscando el rescate de la cultura.

Karina Robles en “El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas”, plantea la transformación de la leyenda urbana en un cortometraje animado como medio de educación interactivo dirigido hacia niños, como una forma amigable de transmitir la tradición oral de la ciudad.



Ilustración 1, "El perro encadenado: diseño y animación de leyendas populares cuencanas" de Karina Robles

En la tesina “Diseño de un sistema de personajes basados en las historias mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres” de Santiago Cordero, se realizaron títeres de esponja basados en personajes pertenecientes a leyendas urbanas como otra forma de consumo de historia y

cultura más allá de la transmisión tradicional, con el objetivo de acercar los personajes y las historias a la sociedad.



Ilustración 2, "Diseño de un sistema de personajes basados en las historias mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres2", de Santiago Cordero

Otro método de propagación y difusión de leyendas populares es la foto-ilustración, que con el paso del tiempo y por el avance tecnológico se ha implementado rápidamente como medio de comunicación dentro de la cultura.

La foto-ilustración es la combinación de fotos y dibujos, referida como una especie de collage que en su mayoría es digital, consiste en ilustrar sobre fotografías, es una mezcla entre las dos técnicas que tiene el objetivo de conseguir diversos estilos artísticos y un nuevo modo de consumir arte.

Lo que busca el artista es una manera de mostrar al espectador las distintas formas de representación artística y sobretodo innovar en cuestión de significados y conceptos.

La práctica del artista, su comportamiento como productor, determina la relación que mantiene con su obra. Dicho de otra manera, lo que el artista produce en primer lugar son relaciones entre las personas y el mundo. (Bourriaud, 2006, p.51).

En el ámbito artístico existen diversos estilos y técnicas para solucionar un problema, los ilustradores los utilizan de acuerdo a la necesidad planteada.

Referentes visuales

Roger Ycaza es un artista ecuatoriano cuyos trabajos son realizados para ser publicados en cuentos, novelas infantiles y juveniles con el objetivo de cumplir también una función narrativa.



Ilustración 3, Roger Ycaza, cuentos ilustrados

Como técnica de ilustración, Ycaza trabaja con materiales analógicos, acrílicos, acuarelas y rotuladores para colorear las imágenes continuando con la posproducción digital donde muchas veces se le agrega texturas y detalles.

Utiliza colores generalmente planos, ilustraciones muy simples en cuanto a la forma, su enfoque principal se localiza en la cromática de cada objeto que escoge para trabajar. Dentro de sus ilustraciones no se puede pasar por alto ningún objeto o personaje, cada detalle es esencial para tener una clara lectura de la historia a contar. Debido a la correcta utilización de los colores al observar estas ilustraciones podemos interpretar si la historia se desarrolla en ambientes cálidos, fríos, pasivos, tormentosos y observar cómo se va desarrollando.



Ilustración 4, Marjane Satrapi, Persépolis

Marjane Satrapi, ilustradora iraní narra por medio de un cómic la historia del conflicto político cultural en su país, que fue posteriormente llevado al cine. Se trata de un relato complicado que se vuelve comprensible debido a la calidad visual y por la capacidad descriptiva en la ilustración.

Estas ilustraciones son planas, en blanco y negro, con pocos toques de color, realizado con el objetivo de resaltar ciertas escenas. Cabe recalcar que Satrapi trabaja mucho con las expresiones de los rostros en personajes y la ambientación de las escenas.

Este tipo de ilustraciones han sido consideradas demasiado “naif” o ingenuo, para contar una historia tan cruel; al estar correctamente armada es una forma distinta de llegar al espectador y hacer mucho más digerible el consumo de una historia complicada dentro de la sociedad.



Ilustración 5, Johan Törnqvist, Foto-ilustración

Johan Törnqvist ilustrador sueco, es un artista que mezcla las técnicas creando un estilo diferente de foto ilustración, Törnqvist es el principal referente visual debido al estilo y simpleza dentro de sus trabajos, su técnica consiste en dibujar sobre fotografías creando relatos innovadores y creativos.

Este artista revela mundos imaginarios, realidades distintas sobre fotografías que se encuentran en principio alteradas por color y llegan a ser el lienzo en la obra, convirtiéndose en el escenario donde nace un mundo de fantasía, creado por medio de imágenes lineales simples pero con el detalle necesario para crear un claro lenguaje narrativo con el espectador.



Ilustración 6, Jaime Ibarra, Fotografía

En el ámbito fotográfico se encuentra Jaime Ibarra, quien trabaja sus fotografías con modelos, creando por medio de la posproducción digital escenarios que se encuentran dentro de la fantasía.

Diseñador gráfico por naturaleza, músico y fotógrafo creativo, Ibarra crea o modifica ambientes, escenarios con un estilo cromático muy marcado el cual mantiene en todas sus fotografías. Los principales colores con lo que trabaja son verdes y amarillos, ausentando el color blanco.

Marco Teórico

PATRIMONIO INTANGIBLE O PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

El concepto o definición de “patrimonio cultural” se ha modificado con el paso del tiempo, mediante decretos elaborados por la UNESCO. El patrimonio intangible se refiere a actividades culturales que se realizan desde varios años atrás y que trasciende a través de las generaciones como: actos festivos, rituales, saberes, técnicas artesanales, tradiciones orales, etc.

El patrimonio cultural inmaterial es frágil, pues su transmisión y prolongación depende de quienes forman parte de dichas culturas, es viviente, se transmite de generación en generación, creando vínculos entre presente, pasado y futuro, es decir; crea una identidad.

El primer paso para que el patrimonio intangible sea reconocido como tal depende totalmente de la comunidad o cultura que lo crea, su repercusión en la historia y sobretudo la permanencia de la misma en la actualidad.

La UNESCO respalda el patrimonio cultural inmaterial porque dentro de este existen las “tradiciones y expresiones orales” en las cuales se encuentran, canciones, adivinanzas, mitos, proverbios, leyendas, plegaria las cuales sirven para mantener una memoria colectiva y mantener viva a una cultura.

Las tradiciones orales se combinan con imitación e improvisación y varían según su intérprete, lo que las convierte en una expresión frágil por los constantes cambios, según la UNESCO, la importancia del patrimonio cultural inmaterial se fundamenta en la acumulación de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación.

La transmisión de conocimientos dentro del valor social como económico es adecuada para los grupos sociales minoritarios y mayoritarios de un Estado, y tiene la misma importancia para los países en desarrollo que para los países desarrollados.



LEYENDA

La leyenda es una narración en la que existe un principio y un fin, lo principal es engrandecer o resaltar personajes y lugares de acuerdo al caso; los personajes que aparecen dentro de los relatos pueden ser reales o imaginarios, los lugares suelen ser maravillosos y fantásticos.

En el momento que una historia se transmite de generación en generación se transforma en leyenda, por las modificaciones que conlleva en el tiempo. Van Gennep (1943) refiere que la leyenda es una narración oral o escrita, con mayor o menor proporción de elementos imaginativos y que generalmente quiere hacerse pasar por verdadera o fundada en la verdad, o ligada en todo caso a un elemento de la realidad.

De acuerdo a su etimología, son cuentos donde se busca explicar fenómenos naturales, que son atribuidos a personajes sobrenaturales o reales, viene del vocablo latín “legenda”, que significa: “debe ser leído”; de este modo la leyenda es una historia que se acerca más a la realidad, aunque contenga elementos ficticios.

No todo dentro de las leyendas es ficción, porque poseen una parte de realidad la cual conserva historias de los pueblos. La manifestación narrativa de la literatura popular, es la leyenda, porque está constituida por elementos como: personajes, lugares y hechos que están directamente relacionados con la realidad histórica de un lugar, pero enriquecido por fantasías de los habitantes del pueblo.

Las leyendas más allá de ser transmitidas oralmente y cumplir con la función del entretenimiento se difundieron con el objetivo de crear miedo y así poder mantener a los habitantes con un “correcto comportamiento”. Además constituyen el almacenamiento de riqueza cultural de los pueblos, debido a su transmisión de generación en generación como una tradición familiar.

Alfonso Gallegos en su libro “El cuento popular” afirma que contar es una necesidad del hombre, por eso la perdurabilidad del cuento está asegurada. Mientras exista el género humano, habrá siempre necesidades de expresar la belleza, la alegría y el dolor.

De esta forma la leyenda se promueve durante décadas y varía con el pasar del tiempo, por los detalles y cambios que se da durante su transmisión, por lo tanto es una mezcla de ideales, miedos y pensamientos de las generaciones arraigadas a sus tradiciones.

RESCATE DE HISTORIAS URBANAS DE TRANSMISIÓN ORAL.

La identidad cultural de un pueblo se construye a través de distintos aspectos, dentro de estos podemos encontrar las relaciones sociales, los ritos, la lengua, relatos orales, ceremonia, vestimenta, sistemas de organización, etc.

Esto se ha mantenido y conservado de generación en generación como la prueba o testimonio de la existencia de un pueblo, creando una identidad cultural.

De este modo los relatos orales o leyendas cumplen un papel fundamental dentro de la identidad cultural de la provincia del Azuay, porque suceden en lugares históricos dando vida a personajes que son de conocimiento general para los habitantes de la provincia y sobre todo de la ciudad de Cuenca.

El plasmar las leyendas y darles vida dentro de la narrativa visual, va más allá de la mera difusión de tradiciones que hay en la ciudad, sobretodo busca recrear el imaginario existente sobre los escenarios donde suceden las mismas, promocionar y continuar con la difusión de los relatos orales a manera de preservación y difusión de nuestra identidad.

FOTOGRAFÍA

Una de las representaciones más cercanas a la realidad es la fotografía, una técnica en la cual no se podía modificar bruscamente la cotidianidad; pero con el paso de los años y los avances tecnológicos hoy en día se pueden crear grandes escenarios, que fusionados con la ilustración se convierten en distintos medios de crear fotografía artística, y así poder seguir produciendo formas de comunicación visual.



La fotografía como la conocemos en la actualidad se manifiesta dentro de varios campos que van desde lo artístico, social, documental, publicidad, entre otros. Blanco (2010) afirma:

“Una de ellas es el ámbito publicitario, en el que la imagen fotográfica funciona como una fórmula para transmitir un mensaje dentro del mundo del mercado, en toda su complejidad; ejerciendo el control sobre las mentes, a modo de llamadas de conciencia”. (p.07)

Por esta razón es necesario analizar su funcionalidad la cual va dirigida de acuerdo a distintas necesidades.

En el mundo del arte y en este caso en el de la fotografía como método de creación artística; prima la creación de una producción que entrelace a las personas y el mundo, para así poder crear una comunicación visual certera. François (2010) afirma:

La fotografía debe estar acompañada por una reflexión sobre la fotografía; La fotografía habla a la vez de lo fotografiado y del cómo es fotografiado. Pero cuando yo tengo una fotografía de usted, no es usted a quien veo, lo que veo es una fotografía, Es una transformación y eso es lo que me interesa. (p.95)

El consumo de fotografías y de imágenes en general se ha convertido en una necesidad para la población, esto ha logrado la evolución dentro de la producción fotográfica. Maria Short (2014) refiere que la fotografía ocupa su lugar como el medio más satisfactorio para registrar la vida fáctica en todos sus aspectos y ahí surge su valor documental. Si a esto le añadimos sensibilidad, comprensión y, sobre todo, una visión clara del lugar que debe ocupar en el ámbito del desarrollo histórico, creo que el resultado merece ser incorporado a la producción social en la que todos debemos contribuir.

La fotografía actualmente está al alcance de todos, cualquiera y en todo momento el mundo está dando clics y fotografiando, lo negativo es que debido a esta situación el valor del fotógrafo se ha desvalorizado porque un individuo común puede hacer fotografía, con la diferencia que únicamente está capturando un momento y no creando arte.

El objetivo principal es lograr que la fotografía deje una marca, transmita un mensaje y trascienda. “Paradójica conclusión de que el desciframiento de las fotos se hace cada vez más difícil cuanto más gente saca fotos: todos creen que es innecesario tener que descifrar fotos, puesto que todos creen saber cómo se hacen y qué significan” (Flusser, 2014, p.40). Por lo tanto un fotógrafo no es un simple capturador de imágenes sino un artista de contenido.

TEORÍA DE LA ILUSTRACIÓN

La ilustración existe hace millones de años, desde sus inicios fue usada en la educación para difundir el conocimiento a quienes no sabían leer ni escribir. Con el paso de los años y gracias a las nuevas manifestaciones tecnológicas se la considera como una disciplina con directrices teóricas propias, tendencias y técnicas.

Su objetivo es transmitir una necesidad que se origina a partir de una inquietud planteada por el propio ilustrador o por un cliente, “La ilustración se basa en la comunicación de mensajes o criterios específicos a una audiencia específica” (Male, 2007, p. 10).

El objetivo del ilustrador es la comunicación, la forma en la que la resuelva depende mucho del tipo de mensaje que se desea transmitir, el público al que está dirigido y su respectivo contexto social. Así como también en dónde será publicada la ilustración como: libros infantiles, novelas, catálogos, almanaques, revistas, posters, flyers, etc. Zeegen (2005) menciona:

“La ilustración actualmente se encuentra en medio del debate para que sea encasillada dentro de la línea del arte o del diseño. La fotografía es usada como referencia principal para los ilustrados, desde hace algunos años se la utilizó con el objetivo de crear ambientaciones y también como una especie de collage y fotomontaje; esto se ha transformado constantemente con el paso de los años y actualmente se conoce como foto-ilustración”. (p. 68-69)

De este modo se transforma en un estilo creativo para difundir conceptos e imágenes al público.

El objetivo de esta nueva técnica artística es crear un solo producto visual en el cual la fotografía pasa de ser una referencia a crear una sola imagen con la ilustración, es decir; se mezcla de ilustración la cual puede ser digital o analógica sobre fotografías.

En la ilustración narrativa, uno de los aspectos importantes es el argumento literario, donde se refuerzan o crean escenas que acompañan y forman parte de la lectura, de esta manera la ilustración se transforma en un medio de comunicación visual y análisis de todo lo que crea y compone una imagen.

No existe una técnica determinada para crear ilustraciones, estas pueden estar realizadas mediante técnicas analógicas o digitales, lo fundamental para producir ilustraciones es el acto creativo de un modo consciente y la transmisión del mensaje.

FOTO-ILUSTRACIÓN

La foto-ilustración es una técnica analógica o digital que consta de la fusión de la fotografía con la ilustración, la forma de combinación y presencia de la ilustración depende del objetivo de la obra.

En este caso la ilustración será la creación de los personajes ambientados sobre las fotos trabajadas digitalmente, dirigiendo una historia, un mensaje y un significado, las fotografías son representaciones de lugares históricos de la ciudad de Cuenca - Ecuador en donde cuentan que sucedieron las historias a narrar.

En cuanto a la técnica las fotografías se trabajaron de forma digital hasta conseguir la tonalidad y efectos deseados para la comprensión de la obra y ambientar de mejor manera las escenas y paisajes; posteriormente con la herramienta de Photoshop, Illustrator e Indesign se dio vida a los personajes alimentándose en cada viñeta, es decir, en las diversas situaciones de acuerdo a cada leyenda y al guion de las mismas.

GUION

El guion es un género literario que constituye el esqueleto para la producción y creación de cómics, películas, novelas y programas de radio y televisión. Es el primer paso después de la idea para promover cualquier proyecto artístico.

Existen dos tipos de guiones para la creación narrativa; el guion técnico en el cual se explican los planos, ángulos de cámara e iluminación, y el guion literario en el cual se narra la historia. La función del guion literario es informar sobre los lugares y personajes, es decir, ¿Qué se contará?, ¿Cómo sucede la historia?, ¿Dónde?, ¿Quiénes son los personajes? ¿Cuándo?

La guionización es parte fundamental para la formación ordenada de producciones audiovisuales, performance, cómic etc... que expone detalles para su realización, es un escrito que abarca todo lo que las obras demandan. El mismo se encuentra dividido por medio de escenas, las cuales llegan a formar parte de una secuencia narrativa, en la que es necesario una presentación, desarrollo, complicación, clímax y desenlace.

El guionista es el elemento fundamental para el registro de una obra artística, porque es la base para facilitar la comunicación entre los individuos involucrados, todos los que representan el equipo de rodaje. Barnwell (2009) afirma:

“El guionista tiene que ser capaz de proyectar las imágenes de la película en la mente del lector como si se tratara de una pantalla. Hay que intentar “mostrar” mediante el empleo de la acción y elementos visuales, en vez de “decir” mediante un uso excesivo del diálogo”. (p.31)

El guion creado para un cómic, un arte secuencial, está formado por una sucesión de segmentos, el mismo que está constituido por viñetas que cumplen un orden específico para así dar una clara información al lector.



CÓMIC

El cómic es una narración representada en cuadros o viñetas, es una fusión de textos con imágenes y se desarrolló a finales del siglo XIX, la palabra cómic se utiliza para designar a una función entre imagen y texto. Se denomina cómic debido a que nacieron siendo cómicas y satíricas.

El cómic empezó caracterizándose en pequeños garabatos que fueron distribuidos en forma de historietas, con el avance de la tecnología avanzó rápidamente a formar parte de la prensa escrita. Se conoce que el cómic se originó en Estados Unidos a causa de una rivalidad entre New York World y el Morning Journal. El nacimiento de Yellow kid en el diario World en el año 1893, mostraba a un niño con un saco amarillo perteneciente a un barrio obrero de New York, los textos pertenecientes a la imagen aparecían escritos dentro de la camisa del personaje, y ocasionalmente aparecían también globos de texto.

Los primeros cómics poseen un carácter cómico y jocoso y eran dirigidos hacia un público infantil, con el paso del tiempo el cómic se fue abriendo paso en la sociedad y formó una serie de imaginarios sociales que fomentan la cultura.

Son una serie de dibujos que incluyen texto, narran una historia y desarrollan diversos tipos de situaciones colocando a sus personajes en distintas circunstancias, es decir, arte secuencial. McCloud (2010) afirma: “Las Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

Estas historietas son productos comerciales, el proceso inicia con la creación de personajes y ambientes, luego la narración de cuentos o relatos, para proceder a ser impresos y finalmente difundirlos públicamente. En sus inicios se realizaba artesanalmente a mano y pluma, pero debido a su popularidad se industrializaron y esparcieron sobretodo en medios de comunicación escrita.



El cómic históricamente ha sido un género popular sobre todo en los jóvenes como forma de entretenimiento, debido a su contenido y personajes que son por lo general dirigidos a un target determinado. Es una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”. (Gubern, 2012, p.105-108).

Dentro del cómic se incluye en las viñetas las fotografías y las ilustraciones correspondientes a las mismas, con un detalle característico e infaltable, los globos de texto, donde se narra el pensamiento o palabras de los personajes. Como una rama del cómic encontramos a la tira cómica que es una serie corta de viñetas las cuales narran una historia de manera humorística.

Metodología

METODOLOGÍA DEL TRABAJO DE CAMPO.

Para iniciar con el proyecto se realizó una investigación previa sobre leyendas urbanas populares del sector, la recopilación de datos se obtuvo de las experiencias de quienes habitan en el lugar, con el objetivo de obtener información alrededor del barrio “El Vado”.

El acercamiento con la comunidad fue importante para el desarrollo del cómic, porque el fundamento fue crear una historia con base en los relatos contados por sus habitantes y de ese modo encontrar la leyenda idónea para proceder a realizar los talleres, la ilustración y el producto final.

Se realizaron diversas entrevistas para conocer mejor la forma de proceder del barrio y lograr un mayor acercamiento a la comunidad, así se pudieron crear preguntas para resolver inquietudes específicas que sean fundamentales para el desarrollo del proyecto.

Las entrevistas se realizaron en el barrio “El Vado” a Hernán Alvarado, Presidente del Comité barrial, Don Jorge Gutiérrez y a los habitantes del sector, en su mayoría adultos mayores, debido al conocimiento sobre las historias de la ciudad. Para concretar las entrevistas se hizo un llamado previo con las personas seleccionadas, la entrevista se convirtió en un conversatorio donde las ideas, preguntas y respuestas fluyeron con facilidad.

El tema principal con cada uno de ellos fue la transformación del lugar y de las leyendas, como dato adicional se comentó que algunos habitantes sienten disgusto por el modo que se utiliza el barrio como foco cultural, puesto que en varias ocasiones es utilizado como zona de exposiciones y eventos sin considerar a sus habitantes.

El desarrollo de la historia fue un análisis basado en todos los relatos contados por Alvarado, Gutiérrez y otras personas, “El farol de la viuda” leyenda antigua y característica del lugar tuvo varias versiones, pero se logró concretar una con el mínimo detalle para que la obra se desarrolle sin variar demasiado su esencia.

Debido al trabajo de campo realizado se logró la interacción con los niños del sector y comunidades cercanas, buscando incluirlos dentro del proceso de creación.

En conjunto y con la cooperación de la colonia vacacional de los centros culturales, se inició un taller en el cual se contó la leyenda a los niños quienes participaron con sus versiones sobre la historia.

El taller se desarrolló en las colonias vacacionales del mes Agosto, con niños de 6 a 10 años. La idea principal de los talleres fue incentivar a los niños al desarrollo de la creatividad, en primera instancia se procedió a contar la historia, luego los niños adicionaron datos, contando su versión.

Luego de relatar la historia se procedió a la creación de los personajes, los infantes fueron los productores de los protagonistas de la leyenda de acuerdo a su concepción de la historia. Finalmente se procedió a la selección de los mejores dibujos e ilustrarlos al cómic.

Durante el proceso se desarrollaron 3 talleres los cuales duraron 4 horas. El primero se desarrolló en el sector de “El Vado”, con la asistencia de 6 niños, dos se desarrollaron el en el Museo Municipal de Arte Moderno (MMAM), el primer día con la asistencia de 8 niños y el segundo con 6 niños.

Con los productos obtenidos se procedió a evaluar y seleccionar los personajes idóneos para la creación de la propuesta visual, porque el objetivo es insertar el arte de los niños dentro de la narrativa visual, es decir; utilizar los dibujos re-creados por los asistentes al taller y proceder a la creación de ambientes y diálogos a partir de la historia. Con los resultados

obtenidos se creó un estilo de ilustración acorde a los dibujos de los niños, con el objetivo de armonizar los personajes con la caracterización que los niños le dieron a cada uno de los protagonistas.

Después de la recopilación de la historia, la selección de los dibujos creados por los niños y las fotografías, se produjo el guion y finalmente se ilustraron los personajes, escenarios, burbujas de texto y márgenes.

Al finalizar el cómic, se imprimieron 100 ejemplares, la difusión se dividió en 3 lugares, dos de ellos en sitios no institucionalizados para el arte: la plazoleta del “El Vado” y el restaurante internacional “A pedir de boca”, finalmente se distribuyó en Cu Gallery, galería de promoción y difusión de arte-diseño

En el sector del Vado, los primeros ejemplares se entregaron a los niños partícipes del proyecto, a las personas que colaboraron directamente con la producción del mismo y habitantes del sector. De la misma manera se repartieron en el evento “Carnaval Vadeño” realizado en el vado. En el restaurante “A pedir de boca” los ejemplares se dejaron como fanzine para que las persona interesadas puedan adquirir el cómic. En Cu Gallery se procedió de la misma forma para la distribución.

A partir de la investigación sobre las leyendas urbanas, se inició un proceso pedagógico de talleres y relatos, como parte del proceso investigativo y creativo, desarrollado como parte del proyecto, luego de esto se dio vida a la viuda del farol en estilo cómic, la difusión y por último la creación de la página web, www.somariledad.com con la colaboración de José Urgilés, docente de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, realizada con el objetivo de difundir digitalmente y así llegar a un público más amplio.

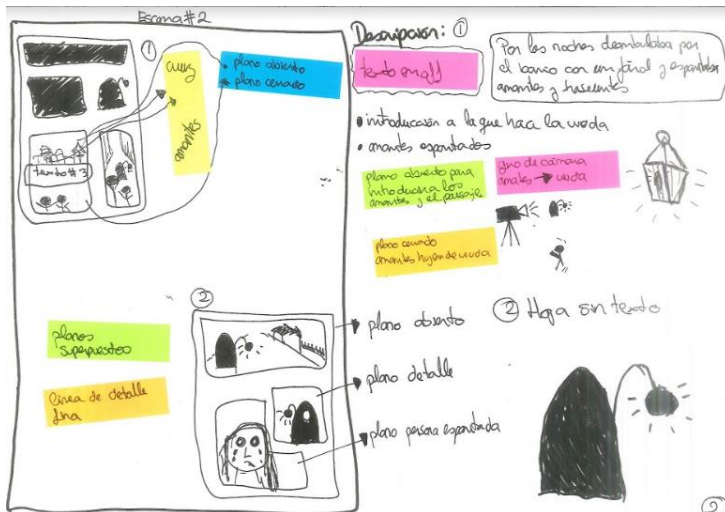
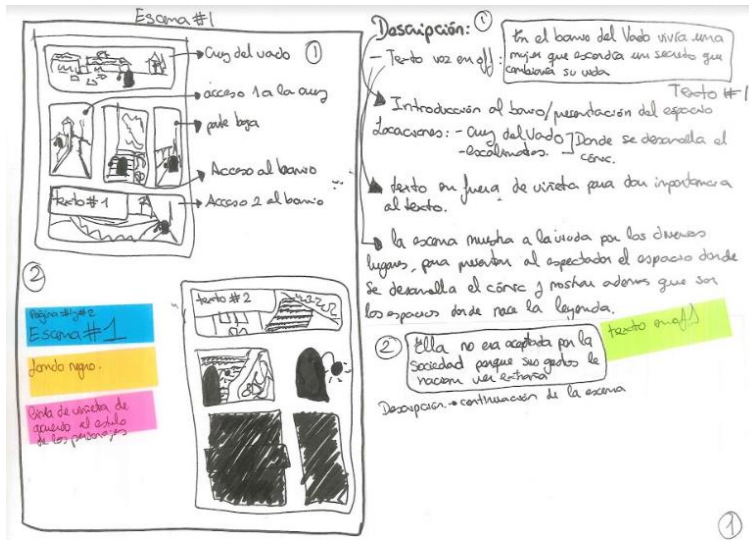


Ilustración 7, Bocetos, #1

Ilustración 8, Bocetos, #2

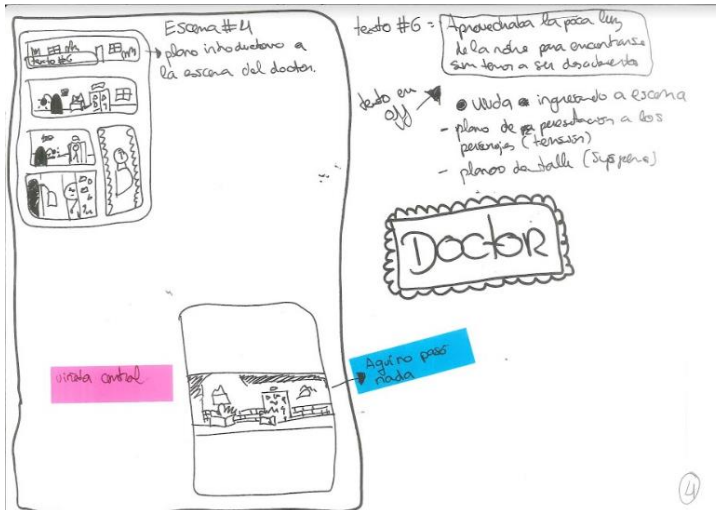
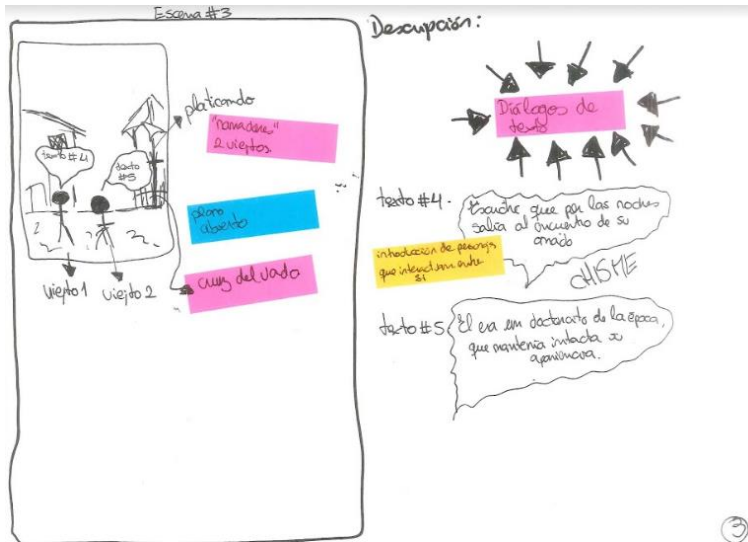


Ilustración 9, Bocetos, #3

Ilustración 10, Bocetos, #4

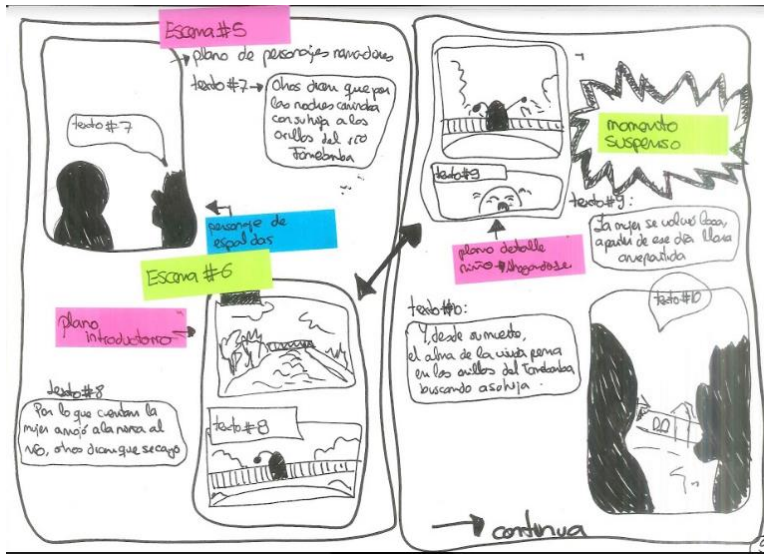


Ilustración 11, Bocetos, #5

Ilustración 12, Bocetos, #6

Propuesta de guion

El guion fue construido a partir de las diversas historias y versiones previamente investigadas.

-Se cuenta que una mujer de costumbres distintas, solía verse con sus amantes por la noche, en especial con un reconocido doctor de la época (un doctorcillo), del cual no se pensaba cometía esos actos.

-Se dice que para ir a sus aventuras cargaba a su pequeña hija, recién nacida.

-Una noche, en camino a uno de sus encuentros amorosos, a la margen del Tomebamba dejó caer a la niña a las turbulentas aguas.

-Al parecer la mujer se arrepintió, por lo cual se proveyó de un farol con el cual recorría el margen del río, buscando incansablemente a su hija.

-La viuda murió muy joven, pero su alma se encuentra penando, espantando y ahuyentando a borrachos y parejas de amantes, quienes al ver el destello de luz acercarse lentamente y empezar a divisar la forma de la viuda huyen aterrados, pues el alma de la viuda buscaba evitar los diversos encuentros entre amantes y que su historia se repita.

NARRADOR OMNISCIENTE

Texto 1:

-En el barrio del Vado vivía una mujer que escondía un secreto que cambiaría su vida.

Texto 2:

-Ella no era aceptada por la sociedad porque sus actos le hacían ver extraña...

Texto 3:

-Por las noches deambulaba por el barrio con un farol y espantaba amantes y transeúntes.

Texto 4:

Diálogo 1: Escuché que por las noches salía en busca de su amado.

Texto 5:

Diálogo 2: Él era un doctorcito de la época, que mantenía intacta su apariencia.

Texto 6:

Aprovechaban la poca luz de la noche, para encontrarse sin temor a ser descubiertos.

Texto 7:

-Diálogo 1: Otros dicen que por las noches, caminaba con su hija a las orillas del río Tomebamba

Texto 8:

-Hasta que...

Texto 9:

-Por lo que cuentan, la mujer arrojó a la niña al río, otros dicen que se cayó

Texto 10:

-La mujer se volvió loca, a partir de ese día llora arrepentida

Texto 11:

-Diálogo 1: Y, desde su muerte, el alma de la viuda pena en las orillas del Tomebamba buscando a su hija.

Texto 12:

-Diálogo 2: Todas las noches se puede escuchar a la viuda del farol

Diagramación y esquemas

La propuesta de diseño de páginas se la realizó en base a una investigación realizada acerca del cómic, en cuestión al margen y diagramación tradicional del mismo. La estructura se planteó en base a diversos diseños, para realizar un margen más armónico y digerible para el espectador.

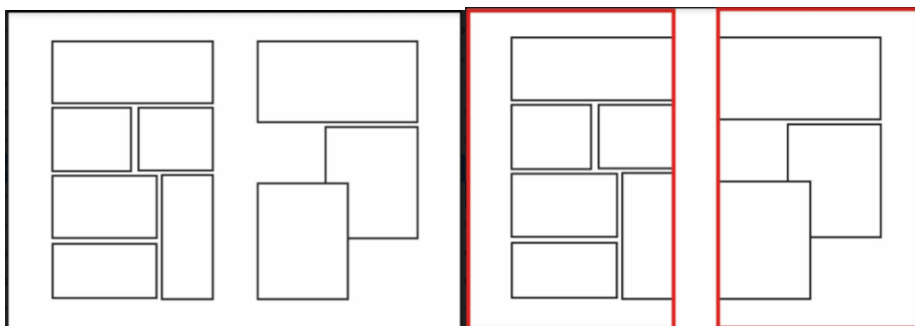


Ilustración 13, Distribución

Ilustración 14, Esquema

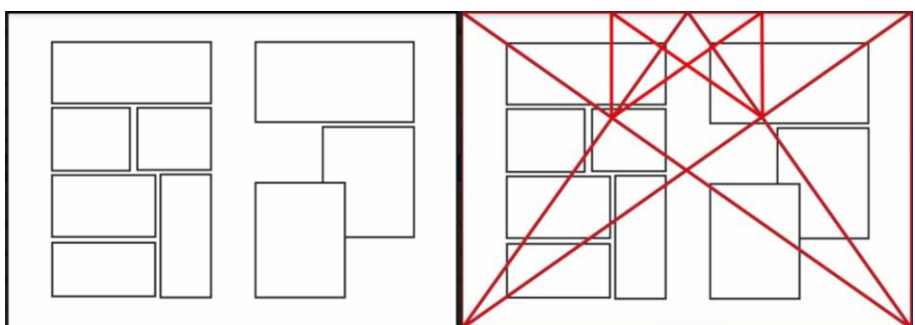


Ilustración 15, Distribución

Ilustración 16, Esquema

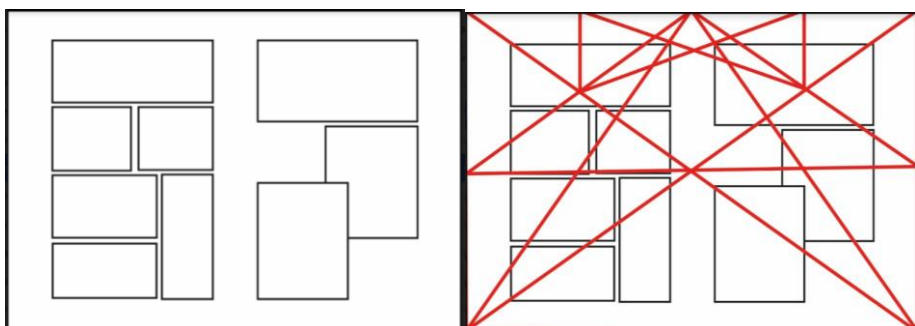


Ilustración 17, Distribución

Ilustración 18, Esquema

VIÑETAS

Las pruebas de los márgenes de viñeta se realizaron tomando en cuenta el estilo de línea más común dentro del cómic.

La línea que asemeja estar dibujada a mano, se escogió debido a que los personajes creados por los niños, paisajes y ambientación fueron realizados a lápiz y pintura, así se crea una armonía visual para el espectador.

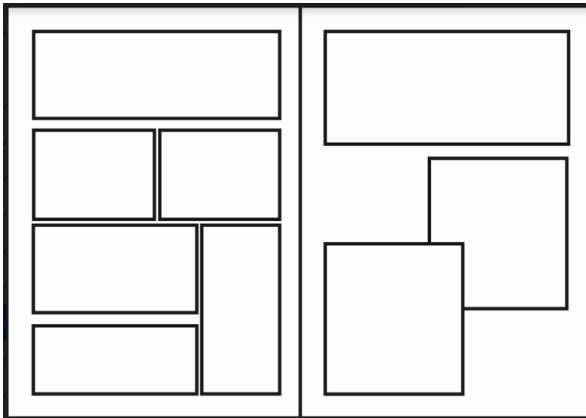


Ilustración 19, Bocetos

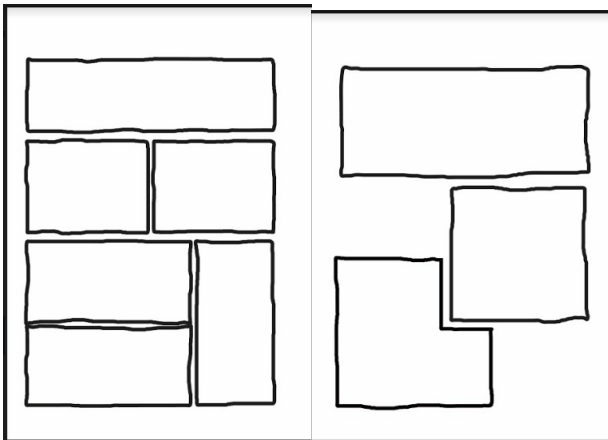


Ilustración 20, Bocetos viñetas

VARIABLES Y CONSTANTES

CONSTANTES

Las viñetas constantes llevan al lector a una lectura fresca y tranquila de la situación.

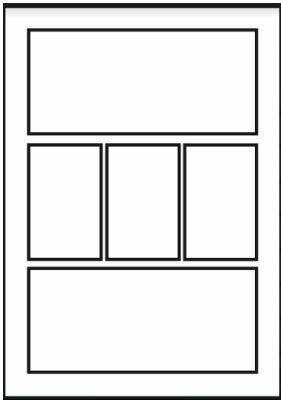


Ilustración 21, Constantes, #1

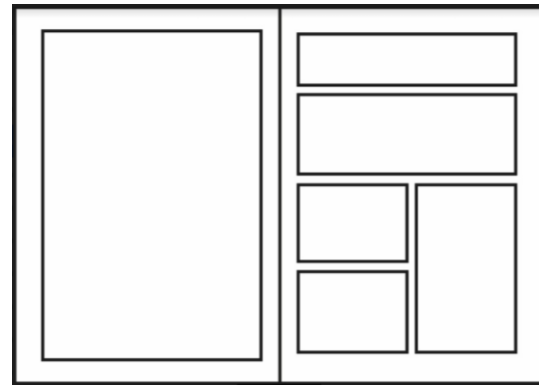


Ilustración 22, Constantes, #2

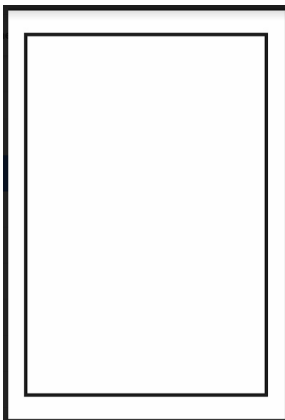


Ilustración 23, Constantes, #3

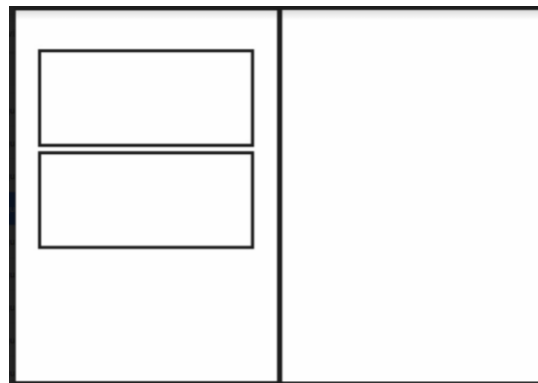


Ilustración 24, Constantes, #4

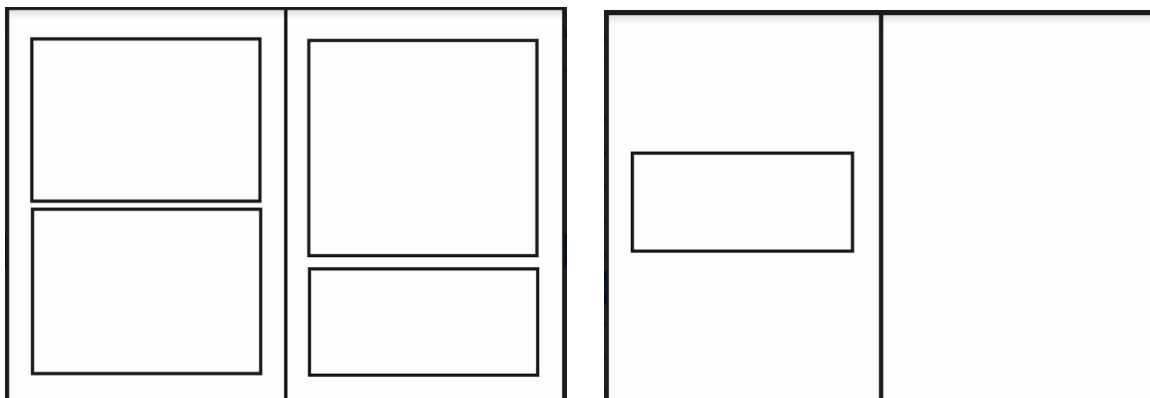


Ilustración 25, Constantes, #5

Ilustración 26, Constantes, #6

VARIABLES

Las variables de las viñetas dentro del cómic obligan al espectador a concentrar su atención sobre un evento específico.

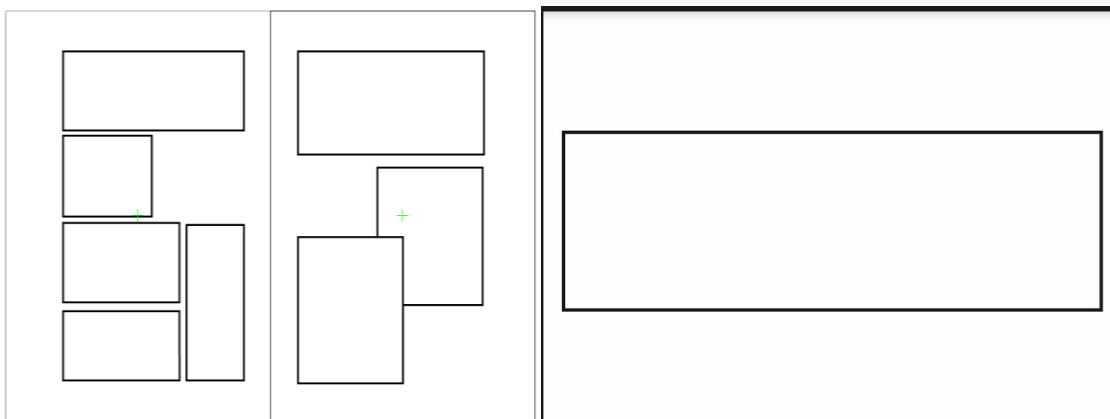


Ilustración 27, Variables, #1

Ilustración 28, Variables, #2

ESTILO LÍNEA DE ILUSTRACIÓN

El estilo de la ilustración se realizó de forma caricaturesca para que se armonice con las ilustraciones de los niños y crear una imagen foto-ilustrada, buscando un balance entre los dos estilos.

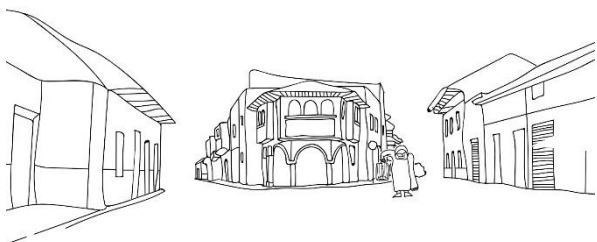


Ilustración 29, Línea de ilustración, #1

PERSONAJES ILUSTRADOS

El proceso de ilustración de los personajes realizados por los niños se llevó a cabo de la siguiente manera:

Tras la investigación, la leyenda idónea para la ilustración fue “La viuda del farol”, por lo cual se procedió a trabajar con los niños del barrio El Vado. Los infantes partícipes del proyecto escucharon la historia y la re-crearon.

El ejercicio consistió en narrar la historia, conversar con ellos, escuchar sus diversas versiones y sobre todo incentivar a la imaginación, para que se desarrollen los personajes de la historia a narrar.



Ilustración 30, Personajes ilustrados, #1



Ilustración 31, Personajes ilustrados, #2



Ilustración 32, Personajes ilustrados, #3



Ilustración 33, Personajes ilustrados, #4

PERSONAJES VECTORIZADOS

De acuerdo a la calidad gráfica y creativa se escogieron los personajes principales, se vectorizaron manteniendo los rasgos característicos de cada uno y añadiendo detalles de acuerdo al estilo reflejado, siempre con el objetivo de mantener la esencia del dibujo original.

La vectorización se refiere a la conversión de dibujos hechos a mano y recreados en modo digital, es decir; el boceto se dibuja, se escanea y se procede a unir por medio de vectores que son puntos y líneas que no están formados por píxeles, permitiendo trabajar de mejor manera las imágenes.

VIUDA

VERSIONES DE VIUDA.



Ilustración 34, Viuda versión #1 y #2

CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

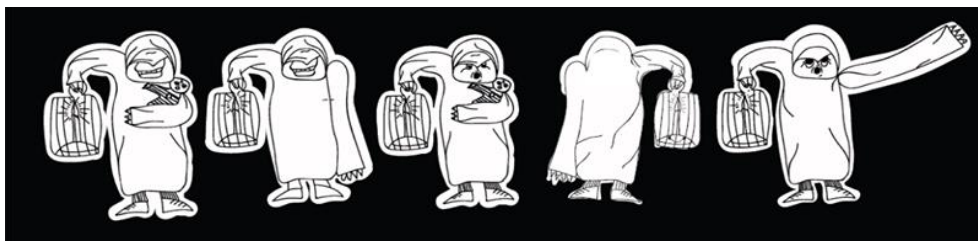


Ilustración 35, Variables viuda

VIEJOS

VERSIONES DE LOS NARRADORES



Ilustración 36, Viejos versión #1 y #2

CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES



Ilustración 37, Variables viejos

NOVIOS

VERSIONES DE LAS PAREJAS



Ilustración 38, Amantes versión #1 y #2

CARACTERIZACIÓN DE ACUERDO A LAS ESCENAS

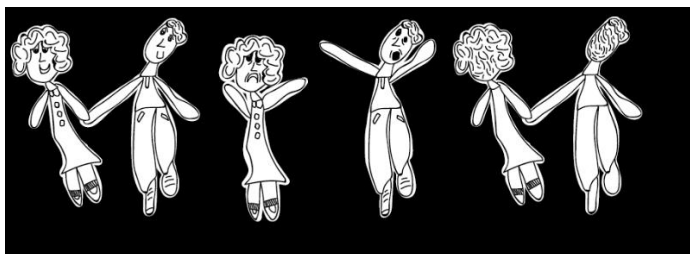


Ilustración 39, Variables amantes versión #2

DOCTOR

VERSIÓN DE DOCTOR



Ilustración 40, Versión doctor

BEBÉ



Ilustración 41, Versión bebé

CARACTERIZACIÓN DE BEBÉ

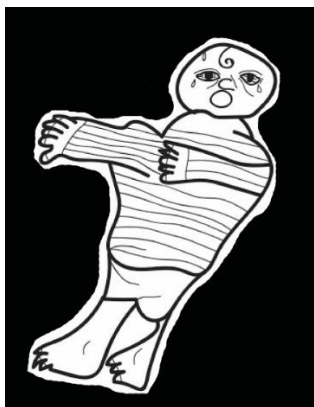


Ilustración 42, Caracterización bebé

EXTRAS



Ilustración 43, personajes

GLOBOS DE TEXTO Y TIPOGRAFÍA

Para los globos de texto y la tipografía se escogió con la misma lógica que los márgenes de la viñeta, buscando un estilo que sea armónico con la ilustración. Los personajes fueron realizados por niños y el objetivo es que el cómic conserve el estilo de línea y trazo.

VERSIONES DE GLOBOS DE TEXTOS



Ilustración 44, Propuesta de globos de texto, #1



Ilustración 45, Propuesta de globos de texto, #2



Ilustración 46, Propuesta de globos de texto, #3

VERSIONES DE TIPOGRAFÍA

La tipografía de los globos de texto de diálogo fue realizada a mano para así conseguir una mejor armonía de trazos, para no perder el estilo principal de la obra. Combinado con tipografías que asemejen el trazo a mano.

EL farol de la viuda

Ilustración 47, Girls have many secrets

EL farol de la viuda

Ilustración 48, All thinks pink skinny

TIPOGRAFÍA ESCOGIDA

EL farol de la viuda

Ilustración 49, Architects daughter

EL farol de la viuda

Ilustración 50, Two turtle doves

Y desde su muerte,
el alma de la viuda pena
en las orillas del Tomebamba
buscando a su hija

Ilustración 51, tipografía hecha a mano



CROMÁTICA

El color característico del producto es el negro, porque le da el toque armónico con las diversas paletas de colores escogidas para cada situación y contribuye al misticismo de la historia.

La cromática de las ilustraciones varía de acuerdo a las diversas escenas con el objetivo de enfatizar las mismas. Uno de los elementos claves fue la psicología del color debido a las diferentes secuencias que tiene la obra y las escenas varían de acuerdo a los colores y al relato.

PALETA DE COLORES SEGÚN ESCENAS.

ESCENA 1

Los colores escogidos para la primera escena son: tonos marrones y amarillos, porque asemeja lo antiguo y viejo. Al ser una historia del pasado contrasta con el significado, contribuyendo al misterio de la narración.



Ilustración 52, Paleta de colores, #1

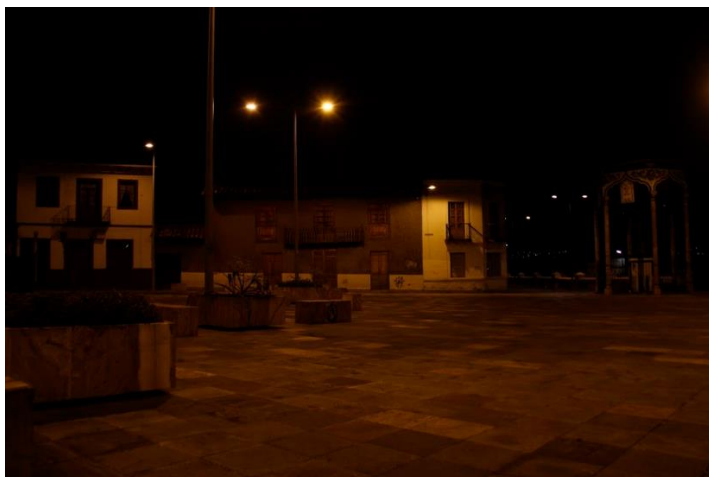


Ilustración 53, Ejemplo de cromática, #1

ESCENA 2

Para la segunda escena se escogió la gama de grises y verdes porque transmite sensaciones de frialdad y abandono, lo cual aumenta el clímax de la escena.



Ilustración 54, Paleta de colores, #2



Ilustración 55, Ejemplo de cromática, #2

ESCENA 3

Para esta escena se escogieron colores rojos y magentas para dar la sensación de furia, ira y desesperación, esto nos ayuda a dirigir al espectador al límite de la historia.



Ilustración 56, Paleta de colores, #3



Ilustración 57, Ejemplo de cromática, #2

ESCENA 4

El violeta a más de ser considerado como un color espiritual, también demuestra penitencia y humildad, la última escena ejerce el cierre de la historia donde el personaje principal pena arrepentida.



Ilustración 58, Paleta de colores, #3



Ilustración 59, Ejemplo de cromática, #3

ESCENAS DE DIÁLOGO

Para las escena de diálogo es escogió el color gris por su neutralidad y de esta manera se consigue crear una transición más clara de las diversas versiones de la historia.



Ilustración 60, Paleta de colores, #4



Ilustración 61, Ejemplo de cromática, #4

ILUSTRACIONES FINALES



Ilustración 62, Ejemplo de ilustraciones, #1



Ilustración 63, Ejemplo de ilustraciones, #2

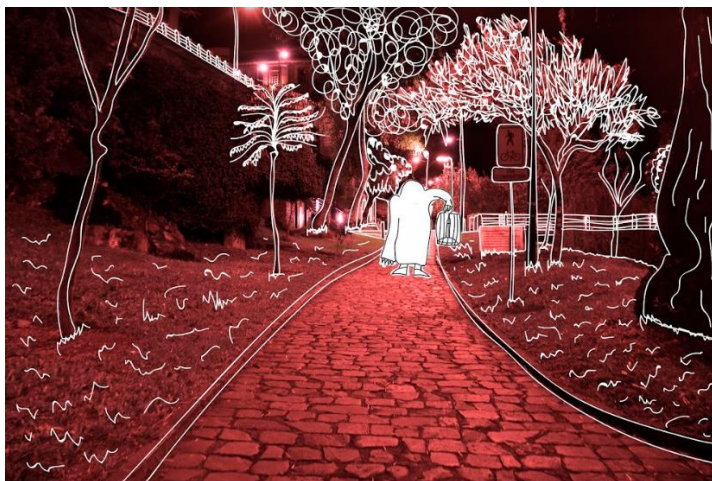


Ilustración 64, Ejemplo de ilustraciones, #3



Ilustración 65, Ejemplo de ilustraciones, #4



Ilustración 66, Ejemplo de ilustraciones, #5

CONCLUSIONES

Las leyendas urbanas forman parte de una tradición oral que con el paso del tiempo se ha ido perdiendo, ocasionando que el conocimiento de las mismas sea escaso, sobre todo para las nuevas generaciones.

Las nuevas tecnologías han cambiado las metodologías de enseñanza de niños y adultos, el cómic nace como suplemento infantil con lo que millones de pequeños lectores fueron felices. Actualmente la lectura tradicional se está perdiendo debido al avance tecnológico, bajo esta perspectiva se crea un cómic en formato físico con una leyenda popular ecuatoriana.

A través de un taller vacacional infantil se descubrieron grandes artistas, los personajes fueron reinventados y diseñados por niños después de conocer la historia “El farol de la Viuda”, con el objetivo de que niños, jóvenes y por qué no adultos, conozcan las historias urbanas del país.

El afán de la lectura debe poseerse desde pequeños, pues abren puertas al conocimiento y el placer, el cómic busca desarrollar el sentido lector en el público, en conjunto con ilustraciones divertidas para el mayor entendimiento de la historia.

La manera de difusión busca que quienes no conocen las leyendas, reflexionen sobre esta parte de nuestra cultura e identidad, y para quienes las conocen, recuerden momentos de antaño y desencadenar la transmisión de la leyenda para que perdure en el tiempo. Además de identificar uno de los sectores más tradicionales de la ciudad de Cuenca, el barrio El Vado, donde surgieron historias que son parte de la cultura popular.

Los cómics se repartieron en la plazoleta de El Vado dentro de un festival cultural “El carnaval vadeño”, en el cual la gente se mostró muy interesada por conocer el producto, otro espacio de expansión fue Cu Gallery, porque la galería además de pertenecer al barrio se involucra directamente en la difusión del arte.

Para que la difusión sea más global, tomando en cuenta el avance tecnológico, el cómic está compartido en una página web oficial, <http://somariledad.com/>, donde está el contenido de la obra.

La colaboración de la comunidad se apreció desde primera instancia dentro de la práctica artística, por la voluntad de transmitir y relucir mitos antiguos que forman nuestra historia como comunidad.



Ilustración 67, Registro de entrega, #1



Ilustración 68, Registro de entrega, #2



Ilustración 69, Captura página web

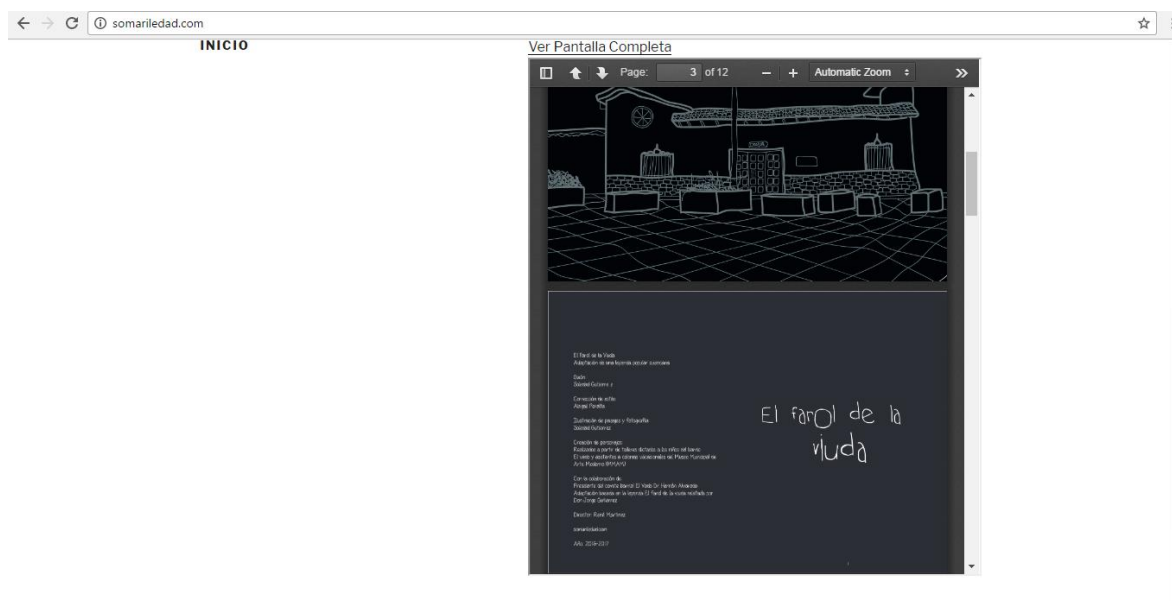


Ilustración 70, Captura página web

Bibliografía:

- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón.
- Blanco Arroyo, M. (2011). *El consumo del arte en la economía de mercado actual*. Obtenido de Arte y sociedad Revista de Investigación (asri): <http://asri.eumed.net/0/maba.html>
- Blanco Arroyo, M. A. (s.f.). *Arte y Sociedad, Revista de Inversitación ASRI*. Obtenido de El consumo del arte en la economía del mercado actual: <http://asri.eumed.net/0/maba.html>
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Flusser, V. (2014). *Para una filosofía de la fotografía*. Buenos Aires: La marca.
- Fontcuberta, J., & Costa, J. (1998). *Foto-Diseño*. Barcelona: Ceac.
- García Márquez, G. (1995). *Como se cuenta un cuento*. Colombia: Voluntad.
- Gasca, L., & Gubern, R. (1991). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Hidalgo, L. (2013). *Duendes y duendas*. Quito: Universidad San Francisco de Quito.
- Male, A. (2007). *Illustration A theoretical and contextual perspective*. New York: Aca.
- Moya, A. (2006). *Literatura oral y popular de Ecuador*. Quito: IPANC.
- Reino, L. (11 de Julio de 2012). *Mitos y Leyendas Cuenca*. Obtenido de <http://mitosyleyendascuenca.blogspot.com/2012/07/el-chuzalongo.html>
- Rodríguez Castelo, H. (s.f.). *Leyendas ecuatorianas*. Quito: Ariel.
- Short, M. (2013). *Contexto y narración de la fotografía*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Soulages, F. (2010). *Estética de la fotografía*. Buenos Aires: La marca.
- Spencer Millidge, G. (2002). *Diseño de cómic y novela gráfica*. España: Parramón.
- Sung, M.-Y. (2013). De la narración lliteraria a la narración visual: Proyecto de ilustración. *De la narración literaria a la narración visual: Proyecto de ilustración*. Universitat Politècnica de València Facultat de Belles Arts, Valencia.
- Tabau, D. (2013). *Las paradojas del guionista*. Madrid: Alba Editorial.
- van Gennepe, A. (1943). *La formación de las leyendas*. Buenos Aires: Editorial Futuro.
- van Gennepe, A. (1943). *La formación de las leyendas*. Buenos Aires: Editorial Futuro.
- Zeegen, L. (2005). *The fundamentals of illustration*. London: Ava.



Anexos

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS:

¿Cuénteme Don Jorge como era antes la vida en El Vado?

_ Yo lo que le que puedo decir, es de acuerdo a su edad, ¿En cuántos años está?

_ 23 años

_ Entonces a la edad de unos 18 años yo ya conocía este barrio, porque he vivido hasta ahora que tengo ochenta y cinco, ochenta y seis más o menos; estaba a dos a tres cuadras a la izquierda, a la derecha y siempre he estado por aquí; eso es lo que conozco.

De acuerdo a eso señorita hágame las preguntas

-¿En la cultura, en las leyendas, como era antes? Ya que hay un montón de leyendas, en Cuenca sobre todo

_ Bueno las leyendas, le voy a decir señorita con toda franqueza disculpe es puro mentira, así como su profesor ahora le manda o le dice, como se dice en la escuelita el deber, el copia de los textos que tiene lo que antes han hecho.

Comparando con la biblia, esas personas antiguas hicieron esa historia, hicieron la biblia y se regó se propagó, igual a lo que estamos ahora practicando la ley del catolicismo traído de España, entonces vea aquello nos introdujo aquí, nosotros somos propiamente selváticos, de la selva vinieron los españoles y colonizaron, y de ahí somos nosotros que llaman “los mestizos”, somos mezclados.

Entonces eso es señorita lo que yo quisiera decir, es la verdad, lo que yo le digo es lo que yo he hecho y no soy un mentiroso, ni por ganar dinero ni por crearme más, ni como usted me está viendo, aquí no estoy de terno, bien vestido perfumadito no! jajajaja, entonces de acuerdo



a esto le voy a decir, entonces yo en aquellos años muchacho ¿Con que me entretenía? tenía un palito, por decir este palito de aquí (señala un objeto) con eso me entretenía, pero habían los cohetes de la fiesta de aquí, lanzaban los cohetes al espacio y habían unas paraguillitas que llaman, entonces en el espacio reventada y se abría y caían unas paraguillas, entonces por coger eso venía acá cuando era muchacho y los palos de los cohetes que de nada vale eso, en aquel entonces si valía eso, ¿valía porque? porque hacían un helado en palito y compraban el carrizo, como ahora hay las paletitas esas, entonces así era en aquellos años, pero que yo me acuerdo poco yo no me acuerdo bien, porque eso de muchacho solo busca comer, jugar la pelota, como hasta ahora, la pelota hablando de futbol pss, ahora en esos tiempos, jugaba futbol pero no con el balón que es ahora..... nuestros mayores mataban el pavo en las fiestas, sacaban el buche que llamaban antes el buche, esa era una cosa como ahora que llamamos las bombitas que lanzan en los cumpleaños o al espacio así, se hinchaban con eso y con eso jugábamos, luego después fue cambiando señorita, entonces con que se jugaba era con las medias de nuestros viejitos, se robaban metimos adentro algodón, que algodón!! de trapitos mismo y con eso jugábamos, entonces era acá por la plazoleta de... no había plazoleta en el Vado hasta por San Roque por ahí, y lo más era así era en la calle, no como ahora hay estadios hay plazoletas tanta cosa, entonces eso es de ese tiempo, ahora de ahí yo fui cambiando y me gustó desde muchacho darme cuenta y preguntaba de las brujas que usted me dice de la María y la guagua de.... así esas, yo les digo son personajes porque ellos conversaban muchas cosas parece que era verdad pero eran mentira, por que digo mentira, conversaban los abuelitos porque era mentira, por llegué por los años a descubrir hablando con el sacerdote y todo eso que los mismos padres se disfrazaban de diablos, el “cuco cuco” que decían antes, si usted o yo me iba a comer las golosinas ¿Que era las golosinas en ese tiempo? era el pan bien hecho, dulce dicen así, parece que yo si comía, seis meses duraba el dulce, pero como duraba porque la abuelita o la mamá tenía en el armario guardado y eso comían ellas y cuando querían le daban a los niños y los niños como todo niño goloso, entonces se comía o se falsea la puerta que era con llave, entonces desde ahí viene el cuentito del diablo, la calavera y quienes dicen después porque ya llegué a descubrir que los mismos padres se disfrazaban, se escondían por ahí y uno venía de la escuela o de los trabajitos que tenían antes los niños, porque los niños trabajaban antes y se aparecía la calavera y corrían gritando y no volvían a comer las golosinas, eso...



-¿Podría hablarme sobre la leyenda de El farol de la viuda, que se cuenta sucedió aquí, en el Vado?

_ Yo llegué a descubrir que son mentiras, ahora sabe cómo me mintieron a mí, porque no estoy seguro de eso, que si yo era un padre.....he... en expresiones un poquito toscas, corrupto.... yo ya padre y tenía niños y los niños ya jóvenes también y querían desviarse ahora corruptos en qué sentido tomaba eso yo en cuenta que se tenía dos tres mujeres, entonces de noche se escapaban de la casa como no había alumbrado eléctrico faroles nada más, yo cuando yo tuve uso de razón ya conocí la luz eléctrica pero la luz eléctrica era demasiada baja, en cada media cuadra, cuadra y media cuadra había unos postes con unos focos pequeñitos no alumbraba nada, pero esa era la luz eléctrica, la luz eléctrica vino, la primera planta que conocí, y así mismo me contaron en Yanuncay que todavía existe ahí la planta pero no funciona, entonces para que el hijo no sea igual al padre, pero él no pensaba el padre que a los hijos hay que criarlos bien si no solo ellos hechos los mayores los que mandan en la casa los que saben tratar duro y todo eso, de ahí viene esa mentira.

Me decían que un señor tal tenía por aquí por el Vado la segunda mujer que dice que era panadera, entonces él salía de noche y venía a verle, dicen que cuando el vino, pero él era haciéndose el católico y comulgaba, y era el hombre más bueno, salía de la casa ¿A dónde te vas? -la mujer- voy a volver tengo una ocupación, -pero ¿A dónde a dónde?- hasta que un día le sigue la mujer y le encuentra, ha sabido ir a ayudar a hacer el pan, llamaba..... No sé qué nombre tiene esto, ya voy a acordarme, entonces a las doce una de la mañana iban a los hornos pero este bandido ha tenido unos compromisos con la dueña de la panificación, panadera, dueña, y como este se hacía pasar por el hombre más bueno, correcto.

Entonces un día de esos, no se sabe si alguien para vengarse de él se disfraza, y sale con el farol de la viuda, en los brazos, el farol un lado, el farol al otro lado y bailando y el hombre por decir hoy día dicen que comulgo en la misa y noche salió donde la otra mujer, y vió eso y se compuso el hombre, no volvió a hacer más se separó de la segunda mujer, eso es lo que me cuenta, pero no señorita yo no no he visto.

Leyendas cuencanas:

EL PERRO ENCADENADO

El perro encadenado Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

Este monstruo sobrenatural, para la era de nuestros relatos tradicionales, no era más que según la “beatas” de entonces, que en todo veían duendes y fantasmas, la encarnación del demonio, porque era un perro con cuernos y de sus ojos nacían ascuas, que encandilaban en las tinieblas, y que dios había consentido que saliera del infierno, para ver de morigerar un tanto a frailes y “curuchupas”, que entonces eran el azote de la incipiente sociedad cuencana y que, eran los transeúntes de la noches, en sus andanzas amorosas. Este enorme fantasma transformado en perro, arrastrando una pesada cadena pululaba las noches, por ciertos barrios “non sanctos” haciendo cabriolas y produciendo un gran estruendo al arrastrar la cadena por las calles llenas de guijarros y de altibajos, además de tiempo en tiempo emitían aullidos, no ladridos, eran tan funestos o mejor funambulescos, tales aullidos que a veces coincidían con el graznido de un búho, eran de mal augurio, sobre todo para los campesinos o indígenas de nuestros lares; pues seguro que quien los percibía estaba para morir muy pronto, por lo que un jocoso e ilustre bardo decía: El búho grazna, El perro aúlla, El indio muere; Parece chanza Pero sucede...

EL CURA SIN CABEZA

El cura sin cabeza Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

Parece que este sacerdote, que con hábil maniobra, colocaba sobre su solideo parte del manteo, tan largo como sus deseos sensuales, para atemorizar al populacho que, tarde de la noche transitaba por los barrios oscuros y solitarios, las más de las veces, seguían los pasos al reverendo, hasta verlo aterrizar en los amplios jardines eróticos de su “Dulcinea”. Yo no sé por qué pero aseguraba que de preferencia era el Barrio de San Roque el lugar de sus



idilios. Pero, al fin, como no hay cosa que no se descubra como decía la comadre “Chepita” se le identificó plenamente, y, una mañana cuando las campanas tañían a maitines, algunos feligreses que concurrieron a la misa de cinco: Elé pues, este taita curita ahora si esta con cabeza, mamitica, ¿QUÉ MUERTE TENDRÁ? Y agregaron las beatas, no sé si es por celos o de gana: “Dios nos guarde y nos ampare de este SANTO SACERDOTE”; y nosotros también agregaremos, lo curioso del caso es que hasta ahora existen curas “sin cabeza”: aleluya, aleluya...

EL CHUZALONGO

El “chuzalongo” vive en las montañas; allí se encuentran las pisadas, es del tamaño de un niño de seis años, con el cabello largo y sucio; del ombligo le sale un miembro como un bejuco de “chuinsa”.

Para que no “aviente” el aire malo del chuzalongo que causa la muerte, se entra en la montaña, se rompe una rama y se marca; así ya ni puede hacer nada. Cuando está marcado ya no ataca a nadie, es muy juguetón e inquieto y ya no hace nada; pero en cambio tiene un “humor malo”, después de un momento da un “aire fuerte” y le deja cadáver a una persona.

Se cuenta que un agricultor tenía sus tierras en lo alto del monte, una noche cayó una tormenta y él, muy preocupado por el ganado solo, mandó a sus dos hijas a encerrarlos en el granero, ellas llegaron amarraron al ganado y se entraron en la cabaña. Alguien golpeo la puerta abrieron y no había nadie, se dieron la vuelta y era un pequeño ser con un enorme miembro viril enroscado en su cuerpo gritaron; pasaron las horas y ellas no regresaron con una mal presentimiento el anciano tomó su escopeta y se enrumba hacia la cabaña, la lluvia caía a cántaros fría y pesada el viento soplaba tan gélido y triste, por fin al mirar a lo lejos la luz de la cabaña corrió y tumbó la puerta, encontrándose con una escena horrenda y macabra. Las muchachas tiradas en el piso descuartizadas en medio de un charco de sangre, y frente a ellas, el ser llamado el chuzalongo todavía limpiándose su enorme falo de la sangre de las mujeres salto ,corrió y jamás fue visto de nuevo...



MALDICIÓN DE LA MAMA HUACA

En las noches de luna llena, sale Mama Huaca a pasearse por las pampas y sementeras, siempre que no esté lloviendo; porque no puede mojarse el pelo con el agua del cielo, ya que ella es parte del enemigo malo (demonio). Antes dizque era el pelo negro, hasta que una noche los sapos pidieron agua al cielo hasta que llueva.

Los sapos en tiempo antes, cuando vivía mi mamá bisabuela, dizque paria guagua (Niño tierno, pequeño) sapo mismo, hasta que una noche de luna llena con el cielo brillante lleno de estrellas, Mama Huaca ha salido a pasearse y los sapos han comenzado a pedir agua. Entonces el cielo se ha “entoldado” y se ha puesto a paramar, mojándose el pelo de ella que era bien negro con las aguas del cielo; y comienza hacerse sucu, de puras iras les echa la maldición a los sapos, diciéndoles que han de poner huevos y del huevo han de salir los sapos, así como salen las lagartijas.

Pero ella pensando que solo una luna va a estar el pelo sucu y después se ha de hacer nomás negro; pero cuando en la otra luna sale a pasearse no cambia de color el pelo. Ella les dice a los sapos: “Que de los huevos no han de salir sapos sino shugshis y que los taitas tienen que comerles de poco a poco el rabo (cola) para que salgan las patas y las manos y cuando sean sapos han de vivir en las cochas (charcas) de agua podrida hasta que sean grandes.

También les dijo: que en la primera parida han de sólo dos sapos que han de ser verdes y chiquitos, y se ha de llevar ella. Desde ahí aparecieron unos sapos chiquitos verdes que tienen otro modo de “llorar” (Croar), esos con sus silbidos piden que el pelo de Mama Huaca se haga negro. Mientras no lo consigan tienen que andar cargando a los “huahua shugshis” hasta que se hagan sapos.

Esta es la maldición de la Mama Huaca porque no alcanzan que se haga de nuevo “yana agcha” (yana, negro; agcha, pelo)



EL FAROL DE LA VIUDA

Esta leyenda se suscitaba en el barrio de El Vado. Un figura femenina con el rostro cubierto y supuestamente demacrado que solo se hacía notar por las noches cargando un farol que rompía con la oscuridad. Se dice que vivía en una casa abandonada en este barrio y que al igual que el cura, usaba este artilugio para espantar a los curiosos mientras tenía sus encuentros amorosos por las noches.

He aquí lo que dice el Dr. Ochoa Alvear:

“El pueblo manifiesta que el Farol de la Viuda era una mujer que pasadas las doce de la noche, seguía el curso del agua, buscando el alma de su tierna hija, a quien había matado y abandonado en una quebrada, por cuanto ella tuvo un nuevo amor y la presencia de su hija le servía de obstáculo para su nuevo cariño...”

La fémina viuda, realizaba, por decirlo así, una “hazaña heroica”, pues tenía que habérselas, muchas veces con riesgos donde podría hasta perder la vida o por lo menos su farol, que era su escudo o su alfanje, porque en más de una ocasión tuvo que habérselas con los canes de los llanos de “Taita Chavaco”; ya que sus muecas adquirían gestos caricaturas y jocosos cuando a veces a la luz de la luna, la noche era alumbrada por sus amarillentos rayos, que dejaban ver el rostro de la heroína y viuda, su faz demacrada.

Y, cuando ella apareció al tablado de sus andanzas era una época de transición, y entre la imaginación primitiva, esto es, cuando la lógica no había empezado a trabajar, entró la era de investigar y aun, de crear leyendas propiamente dichas de carácter histórico-literario.

La viuda alegre, cuya compañía y hasta cierto punto custodia, era el farol que se adelantaba a ella, iluminando el camino frágil por el que transitaba, hasta entrar en su aposento, que decía que estaba ubicado en el barrio del Vado, tan proclive a las apariciones y fantasmas tétricos y donde había además junto a la Cruz, la Casa de los Ruidos, que luego de algunas averiguaciones se llegó a la conclusión de que aquellos ruidos eran producidos desde fuera, porque un conocido doctorcito de la época, y muy connotado de día, y un gagón por la noche,



lanzaba unas cuantas piedrecillas a la ventana que daba al aposento de su “querida”. Señalemos además que el amante furtivo tenía a flor de labios estas coplas, para garantizar a su amada que siempre la quería ver, claro está en la oscuridad de la noche, -con paradoja y todo-:

Anoche me fui por verte

Por encima del tejado,

Salió tu mama y me dijo

Este gato está cebado....

O esta otra más enjundiosa:

Anoche me fui por verte

Por debajo del canayuyo,

Salió tu mama y me dijo

Todo lo de mi hija es tuyo...

LOS GAGONES

Los gagones son como unos “guaguas perritos” (cachorros de pocos días de nacidos), al principio son cenicientos, lo que llamamos “chucuros” y con el tiempo van haciéndose negros hasta volverse “negro fino”. Se forman cuando se han “entreverado” (cohabitado) entre compadres o parientes y son las “almitas” de ellos que andan llorando por los caminos donde trajinan los que están “mal llevados” (amancebados). Salen para que alguna persona de “alma limpia” (persona pura que no ha delinquido contra la castidad) y que no sea manchada le aconseje para salvar esa almita y no se condenen.

Esto solo puede conseguirse al principio, pero cuando ya están negros, ya no tienen salvación. Las almas limpias cuando ven a los gagones les amarran con un cordel o les pintan la cara



con negro de humo para ver al día siguiente cuál ha sido el gag. Si las personas son pecadoras, el gagón les coge de la rodilla y les saca el huesito (rótula) y si el alma no es manchada le coge suavito.

Los que han querido coger al gagón estando en pecado no vuelven a hacer eso porque ya tienen miedo por el dolor a la rodilla. Cuando han cogido al gagón y le han tiznado esperan en ese lugar para ver quien pasa a la madrugada entre claro y oscuro, el rato que “arraya” (el momento que salen los primeros rayos del sol) el día le aconseja diciéndole: “usted está con este pecado, sepárense de esa mala amistad, para que no se condene y salve su alma”.

OTRAS VERSIONES SOBRE LOS GAGONES:

-Los gagones son como unos perritos bien blancos y “pulchungos” (lanudos) que andan delante de los convivientes, cuando estos son parientes o compadres; aúllan y juegan abrazándose, es fácil cogerles; se les muestra el poncho haciendo una “miglla” (mantener extendido con los brazos, el poncho, la pollera o cualquier tela para recibir algo), cuando han saltado se les cierra y se les lleva a la casa, se les encierra en una tinaja y se les tapa con un “mediano” (pozuelo de barro vidriado), al día siguiente se les suelta y se les va siguiendo a ver donde entran y así se descubre a los que viven mal. Dicen que cuando los gagones están encerrados, los cuerpos no pueden despertarse porque el gagón es el alma de estas gentes perdidas.

-Los gagones son unos perritos negros con la pancita blanca bien “pulchunguitos”, que aparecen en la vecindad de la casa donde viven mal entre parientes o compadres, andan delante de los pecadores sin ser vistos por ellos, aúllan así: “gagón, gagón” y la hembra “gagona, gagona”. Se revuelcan en el suelo abrazándose, salen después de las 10 de la noche. Cuando ven al cristiano pronto desaparecen. Dice: “yo les he visto con mis ojos que se han devolver tierra, cerca de la casa de la N. N. que vivía mal con el tío”.

Una mujer vivía con el cuñado y todas las noches se oía a los gagones. Un día el vecino le cogió a la gagona y le colocó en una tinaja. Al día siguiente le fue a ver, la encontró muerta,



luego supo que la vecina había amanecido muerta también, todo el cuerpo negro como condenada. Dice: “Yo le llegué a conocer a la hija de la gagona; se casó pero no pudo tener hijos, porque dicen que esa es la maldición”.

EL ARCO

Cuando el arco se ha llevado al hijo y han pasado dos semanas de la muerte de la mama, éste ya le deja que aparezca el arco hijo. El TAITA CUICHI (arco progenitor) se va acercando cada vez más donde el INTIYAYA (sol padre, sol viejo).

Un día que el INTI está brillando, el TAITA CUICHI se para haciendo un redondo hasta que el INTI le come y se pierde para siempre. Entonces el hijo se aparece ya más ancho como era el taita; así anda no más hartos tiempo y después se pierde, para que las solteras no le tengan miedo.

Se va a otras tierras, lejos tras los cerros; allí vive años AGUAYTANDO (mirar con curiosidad. M.A. Cordero. Léxico de vulgarismos Azuayos. C.C.E. N.A. Cuenca 1957) a las doncellas hasta elegir a la que quiere; cuando ya tiene escogida se aparece en el cielo, de noche cuando es QUILLAJUNDA (luna llena) y el cielo está brillando con puros luceros y estrellas; se acerca donde la luna y se para, haciendo un redondo para conversar con ella y mostrarle a la doncella que ha escogido, para que la luna le aconseje.

Si la soltera es MANA HUARMITA SIGSIG CARI (mana: negación; huarmita: mujercita; sigse: canuto, agujero; cari: hombre. Se podría traducir: “mujer que no ha sido tomada por hombre”) o si es CARI HUARMITAMAN CAY (“mujer tomada por hombre” o “tiene hombre”) entonces MAMA QUILLA (madre luna) se pasa todas las noches espiando a la HUAMBRA (niña, prepúber).

Cuando ha pasado una luna y es de nuevo QUILLAJUNDA (luna llena), vuelve a conversar con el CUICHI (arco iris) y le avisa lo que ha visto y si es una virgen el cielo está brillando



con puros luceros y si no es virgen, la luna no se aparece sino que el cielo está con nubes negras. Entonces el arco se pierde y se va; pero como tiene venganza se hecha en la cocha donde ella coge el agua y se mete bajo las LLAUSAS (líquenes y hongos que se desarrollan en las aguas empozadas) verdes y cuando ella toma esa agua, de poco en poco, le da un mal que no se cura nunca y muere hinchándose.

Si la luna le dice que la mujer que ha escogido es doncella, entonces la persigue hasta cogerle y dejarle CUICHIPA HUANCHANALLA (embarazada del arco). Informante: M. J. D. de 40 años, soltera, analfabeta, agricultora. Procedencia: Gualaceo, Prov. del Azuay. Fecha de investigación: 5 Nov. 1969.

CUICHI (EL ARCO IRIS)

Cuando el “arco” se enamora de una mujer, la empieza a perseguir todos los días hasta cuando le encuentra sentada al lado de una “cocha” (charco) y si está enferma de la costumbre (menstruando) esa mujer queda CUICHIPA HUACHANALLA (embarazada del arco iris). No siente ningún dolor ni molestia hasta que ajusta los nueve meses y le toca dar a luz; entonces si padece mucho y nace un huambra (niño pequeño) sucu (rubio), zhirbu (cabello crespo y rizado), gordo y lindo.

Entonces sí, el arco no deja a la mujer, le sigue a todas partes porque es bien celoso; si por desgracia tiene un enamorado, entonces el cuichi se apega bien, le envuelve y así oculta le lleva a la casa. Allí se da cuenta la mujer que el arco le persigue. Cuando tiene que salir de su casa, siempre sale acompañada de una chica huambrita (niña pequeña) con un machete blanquito y que esté brillando.

El arco viendo que el sol brilla en el machete, se asusta y se pierde “tiempos”. Cuando el CHURIPA CUICHI (hijo engendrado del arco iris) ya está grande en la edad de coger la yunta, amanece un lindo día, el sol brillando; entonces el arco separa tras de la loma a que nadie lo vea.

Entonces le jala a la mujer al cerro, le va llevando al CHURIPA y sigue andando hasta que se hace oración (anochece). Se para el arco delante de una cocha de agua clarita, limpiecita; la mama tiene sed y se agacha a tomar agua; ella que se enrecta (pone de pie) para dar agua al guambra este no parece por dionde (por ninguna parte). Entonces ve que el arco se alevanta (eleva, levanta) y se para delante del sol y más abajo otro arco más clarito pero más delgado.

En seguida la mama se da cuenta de que el chiripa ha sido llevado por el “arco padre” y empieza a llamar gritando al guambra hasta que se queda YUYAY ILLAG (piensa que no existe, que ha desaparecido).

Así se pasa toda la noche, cuando amanece empieza de nuevo a llamar gritando pero como no parece nadie ella regresa a la casa con dolor de barriga (estomago) y caina (espera) así, y se hace UQUIAYASHCA TULLUYASHCA (enflaquece y la piel se vuelve negra) de una vez; cuando ya no tiene nada de carne y el pellejo está pegado al hueso se acaba la pobre mujer solo aguaitando (viendo, mirando con curiosidad) al cielo y llamando al huambra.

Registro fotográfico



Ilustración 71, Anexo, #1



Ilustración 72, Anexo, #2



Ilustración 73, Anexo, #3



Ilustración 74, Anexo, #4